

グリッドマン ユニバース ヒロインアーカイブ
GRIDMAN UNIVERSE HEROINE ARCHIVE
OFFICIAL HEROINE BOOK
PUBLISHED BY ICHIJINSHA

GRIDMAN UNIVERSE

GRIDMAN UNIVERSE HERONE ARCHIVE

グリッドマン ユニバース ヒロインアーカイブ

CONTENTS

003

OFFICIAL ILLUSTRATION GALLERY

オフィシャルイラストギャラリー



グリッドマン ユニバース ヒロインアーカイブ カバー
原画＝中村真由美
仕上げ＝入江千尋、野口幸恵
検査＝武田仁基
特効＝齋藤 睦（グラフィニカ）







2　**劇場総集編 SSSS.DYNAZENON キービジュアル**
原画／美術写真撮影 = 中村真由美
仕上げ = 武田仁基
美術レタッチ = 権瓶岳斗
特効 = 齋藤 睦（グラフィニカ）
撮影 = 志良堂勝規（グラフィニカ）

1　**劇場総集編 SSSS.GRIDMAN キービジュアル**
原画／美術写真撮影 = 中村真由美
仕上げ = 入江千尋
検査 = 武田仁基
美術レタッチ = 権瓶岳斗
特効 = 齋藤 睦（グラフィニカ）
撮影 = 志良堂勝規（グラフィニカ）

2 | 1





2 **グリッドマン ユニバース キービジュアル**
原画＝坂本 勝、雨宮 哲
3DCG＝市川孝次（グラフィニカ）
仕上げ＝駒田法子
検査＝武田仁基
美術＝権瓶岳斗
特効＝齋藤 睦（グラフィニカ）

1 **グリッドマン ユニバース ティザービジュアル**
原画＝坂本 勝
3DCGアニメーター＝市川孝次（グラフィニカ）
仕上げ＝武田仁基
特効＝齋藤 睦（グラフィニカ）

2 | 1





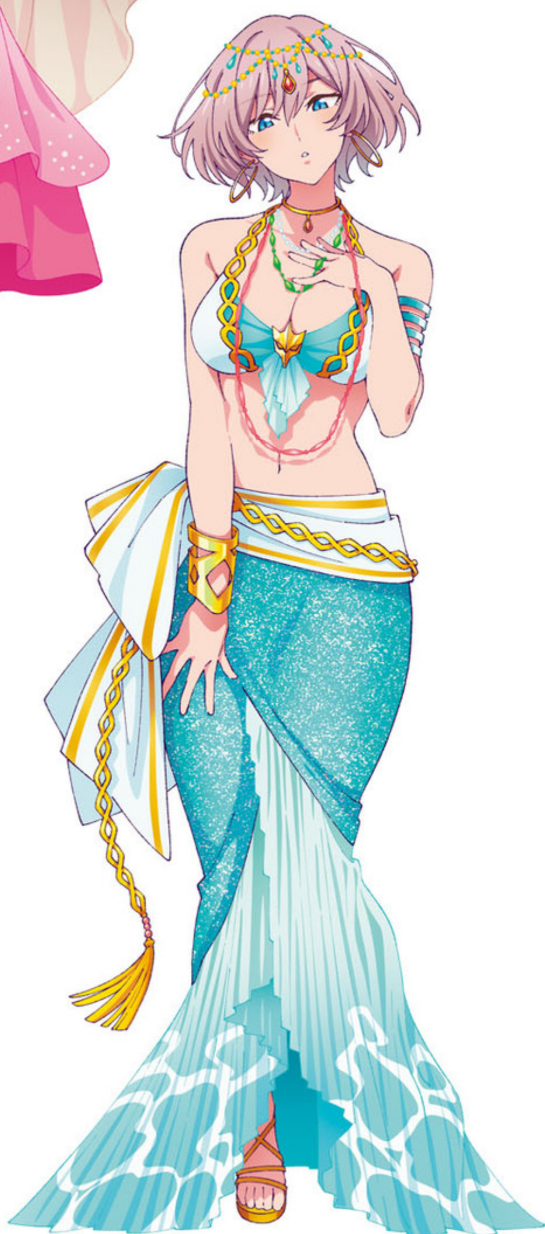
ゲマくじ 描き下ろしイラスト

原画＝安部 葵

仕上げ＝武田仁基

特効＝鳴河美佳（グラフィニカ）









アニメ・ゲーム・キャラクターの総合ネットショップ「eeo store」にて
『SSSS.GRIDMAN』・『SSSS.DYNAZENON』商品を取扱中です!
https://eeo.today/store/101/



2 TSUTAYA雑貨
原画 = 大谷彩絵
仕上げ = 駒田法子
検査 = 武田仁基
特効 = 齋藤 睦（グラフィニカ）

1 A3 クリスマスコスチューム描き下ろしイラスト
原画 = 波賀野義文
仕上げ = 入江千尋
検査 = 武田仁基
特効 = 齋藤 睦（グラフィニカ）

2 | 1


DRINK ME



TSUTAYA雑貨
原画＝安部 葵
仕上げ＝武田仁基
美術＝權瓶岳斗
特効＝齋藤 睦（グラフィニカ）



アルテミス WEBくじ
原画＝郡安俊兵
仕上げ＝武田仁基
特効＝齋藤 睦（グラフィニカ）







〔 ZOZOTOWN 〕 https://zozo.jp/
〔 NOWHEREBOY 〕 https://nowhereboy.tokyo/



NOWHEREBOY Tee
イラスト＝中村真由美



〔 LISTLESSアパレルコレクション公開中 〕(2023年8月時点)
https://shop.gyft-shibuya.com/?mode=cate&cbid=2830325&csid=0

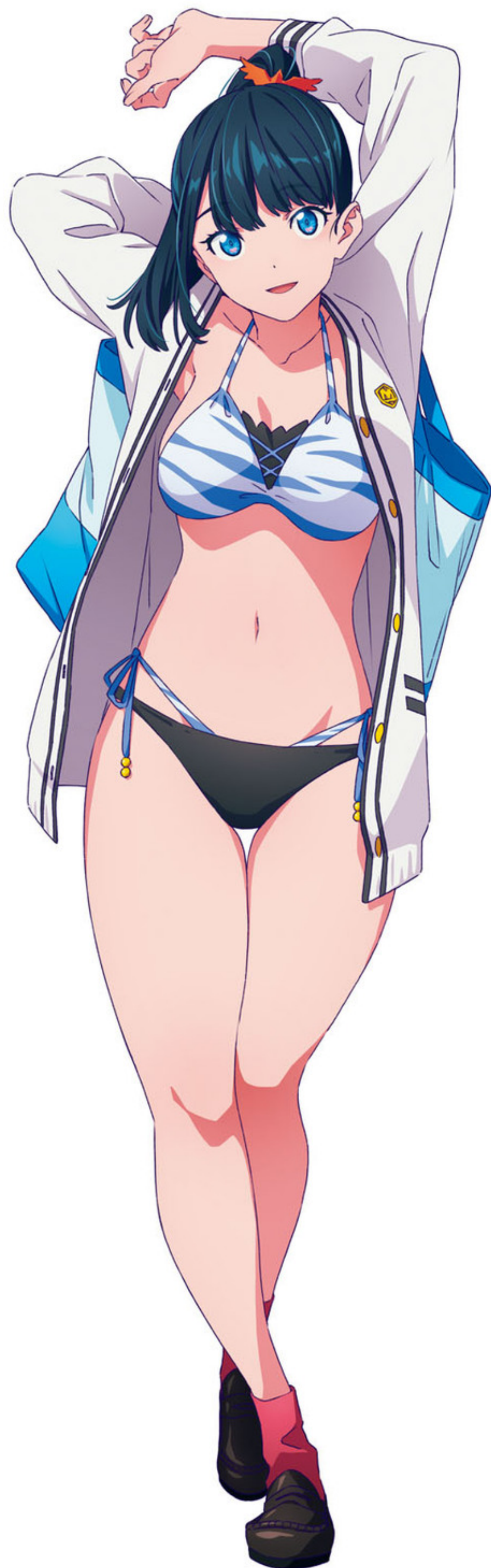


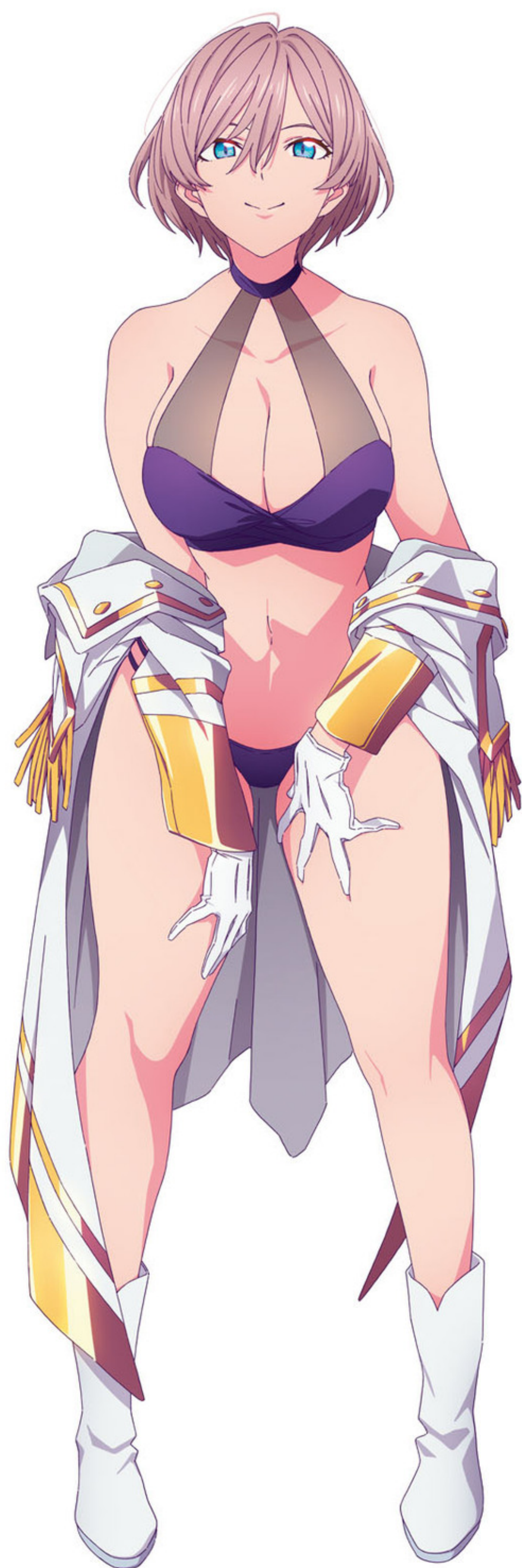
2 LISTLESS アパレルコレクション
原画 = 千葉一希
仕上げ = 武田仁基
美術 = 権瓶岳斗
特効 = 齋藤 睦（グラフィニカ）

1 LISTLESS アパレルコレクション
原画／背景 = 千葉一希
仕上げ = 武田仁基
特効 = 齋藤 睦（グラフィニカ）

2 | 1









クオリティ・コンフィデンス WEBくじ
原画＝坂本 勝
仕上げ＝武田仁基
特効＝齋藤 睦（グラフィニカ）









2 GRANT design 雑貨
原画＝清田千萌
仕上げ＝駒田法子
検査＝武田仁基
美術＝権瓶岳斗
特効＝齋藤 睦（グラフィニカ）

1 GRANT design 雑貨
原画＝髙木麻穂
仕上げ＝入江千尋
検査＝武田仁基
美術＝権瓶岳斗
特効＝齋藤 睦（グラフィニカ）

2 | 1





web pon × くじ メイト
原画＝佐藤皓宏
仕上げ＝武田仁基
特効＝齋藤 睦（グラフィニカ）











2 コンテンツシード WEBくじ
原画 = 田村瑛美
仕上げ = 駒田法子
検査 = 武田仁基
特効 = 齋藤 睦（グラフィニカ）

1 コンテンツシード 雑貨
原画 = 佐倉みなみ
仕上げ = 武田仁基
特効 = 齋藤 睦（グラフィニカ）

2 | 1



雑貨

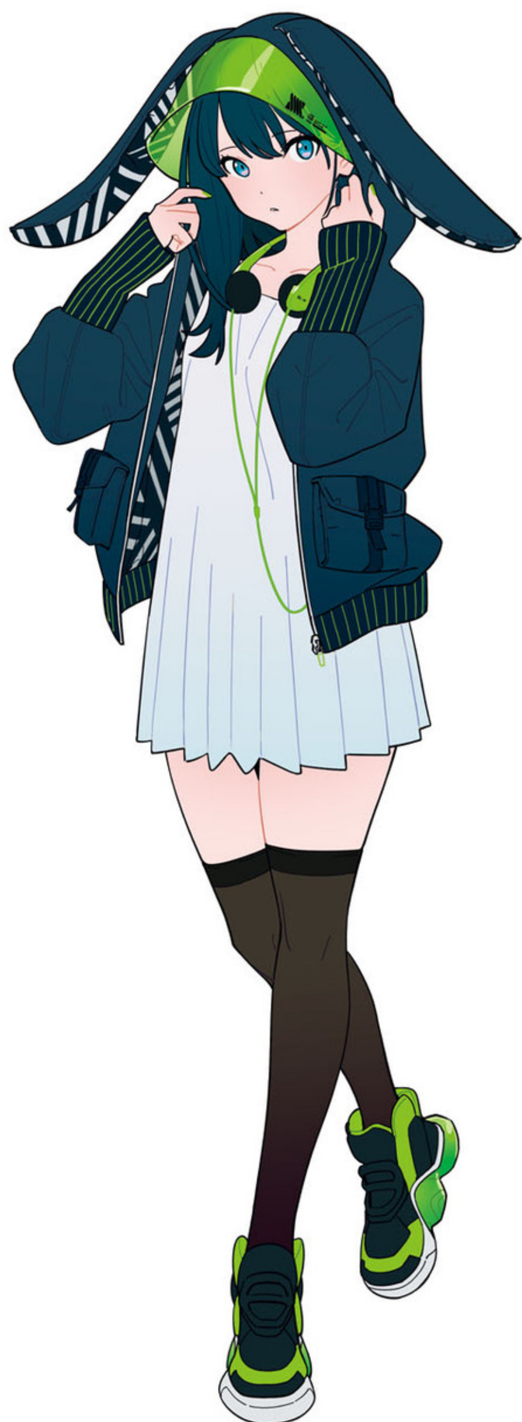
イラスト＝kojipero





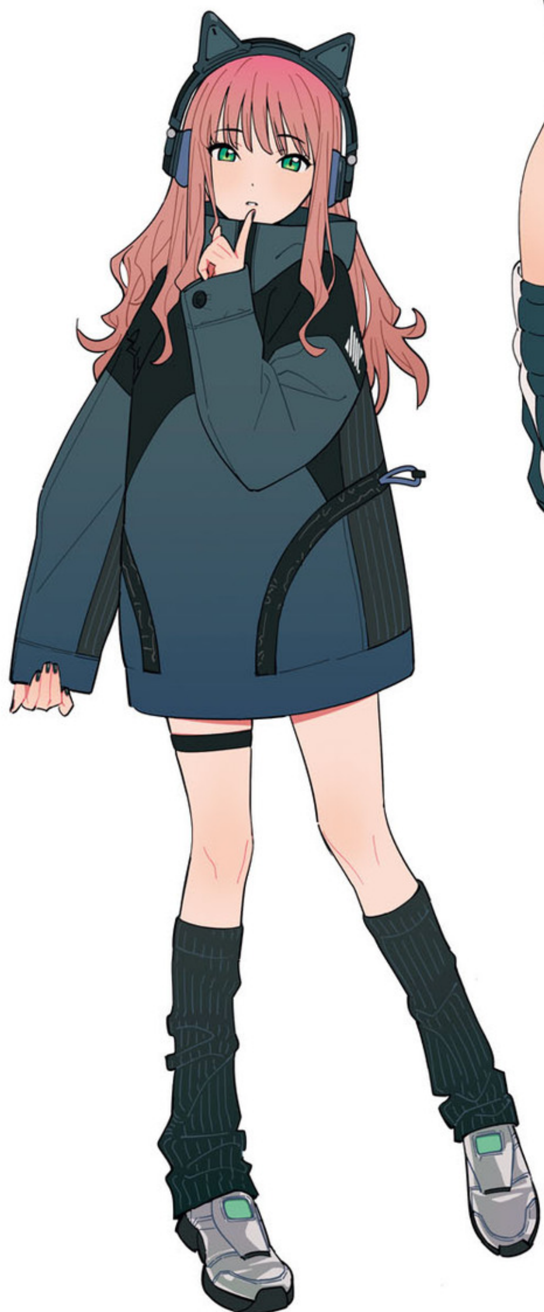


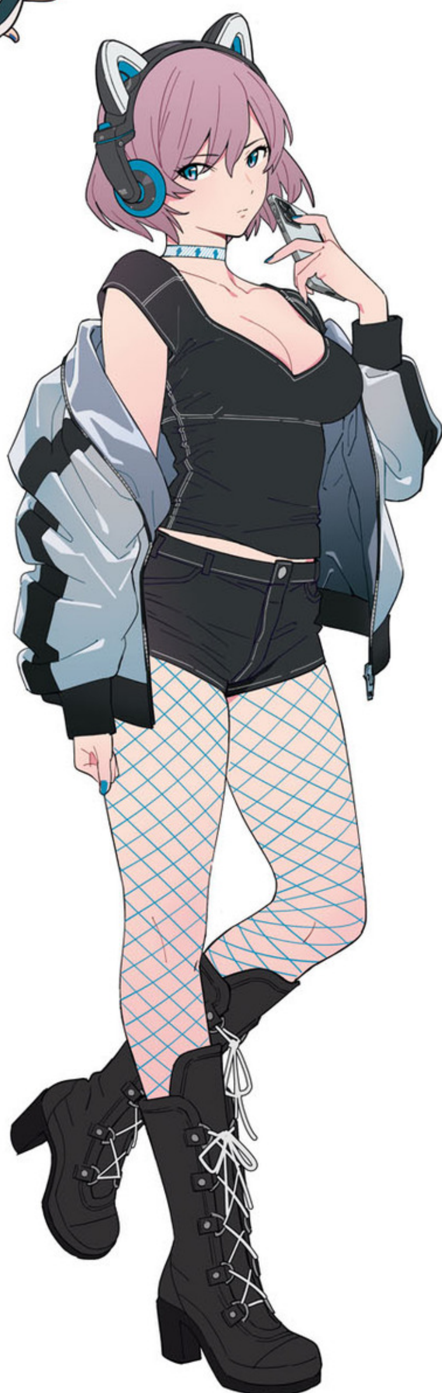




サイバーネット WEBくじ
イラスト＝tarou2









1 サイバーネット SSSS.BIRTHDAY
原画＝福澤美琴
仕上げ＝入江千尋
検査＝武田仁基
特効＝齋藤 睦（グラフィニカ）

2 / 3 | 1



3 MAX TOY JAPAN 商品パッケージ
イラスト＝荒井洋紀

2 宝多六花・新条アカネ可動プラスチックモデルキットパッケージ
原画＝坂本 勝
仕上げ＝入江千尋
検査＝武田仁基
美術＝権瓶岳斗
特効＝齋藤 睦（グラフィニカ）







2 ティーム・エンタテインメント WEBくじ
原画 = 小堀史絵
仕上げ = 武田仁基
特効 = 齋藤 睦（グラフィニカ）

1 ディ・テクノ WEB&店頭くじ
原画 = 佐倉みなみ
仕上げ = 駒田法子
検査 = 武田仁基
特効 = 齋藤 睦（グラフィニカ）

2 | 1



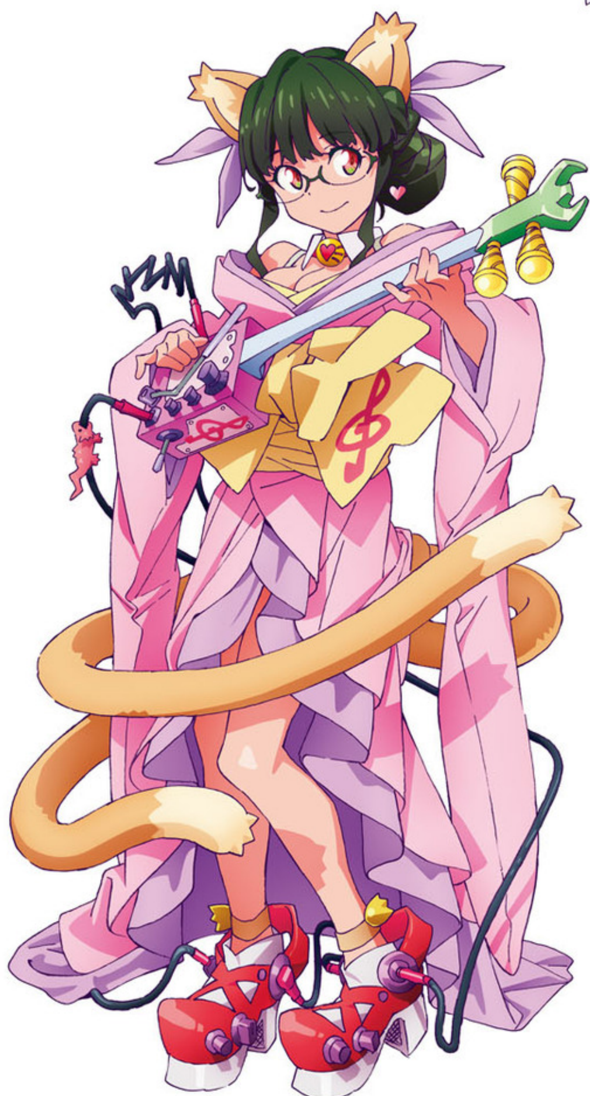


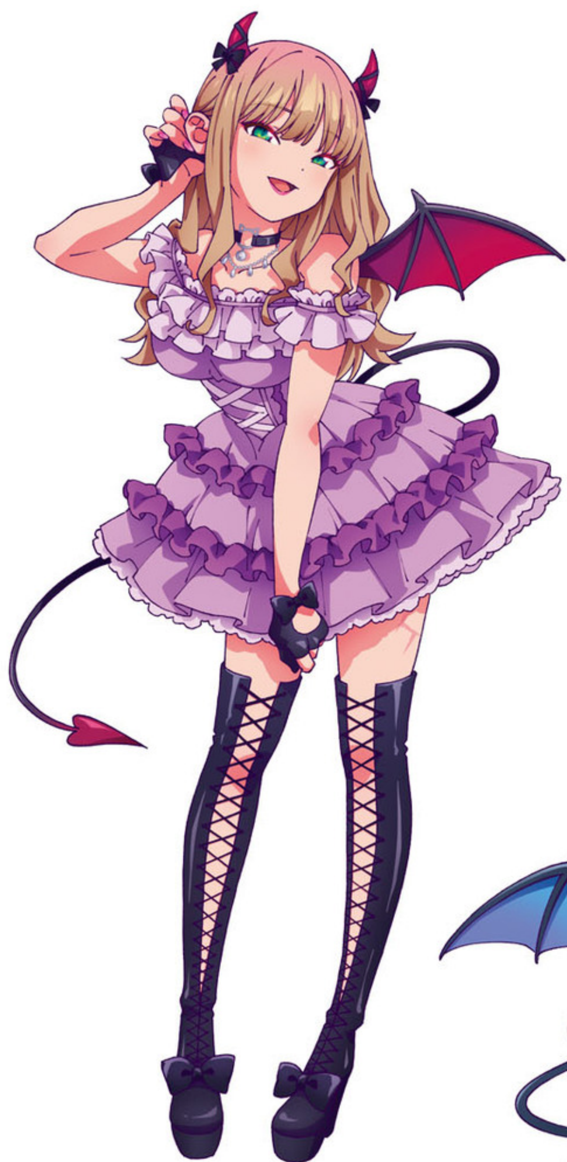
ティーム・エンタテインメント WEBくじ
原画＝菅野一期
仕上げ＝入江千尋、入江 鯉
検査＝武田仁基
特効＝齋藤 睦（グラフィニカ）















2 モーリーオンラインスクラッチくじ
原画 = 西原恵利香
仕上げ = 田中千春
検査 = 武田仁基
特効 = 齋藤 睦（グラフィニカ）

1 ティーム・エンタテインメント WEBくじ
原画 = 菅野一期
仕上げ = 入江千尋、入江 鯉
検査 = 武田仁基
特効 = 齋藤 睦（グラフィニカ）

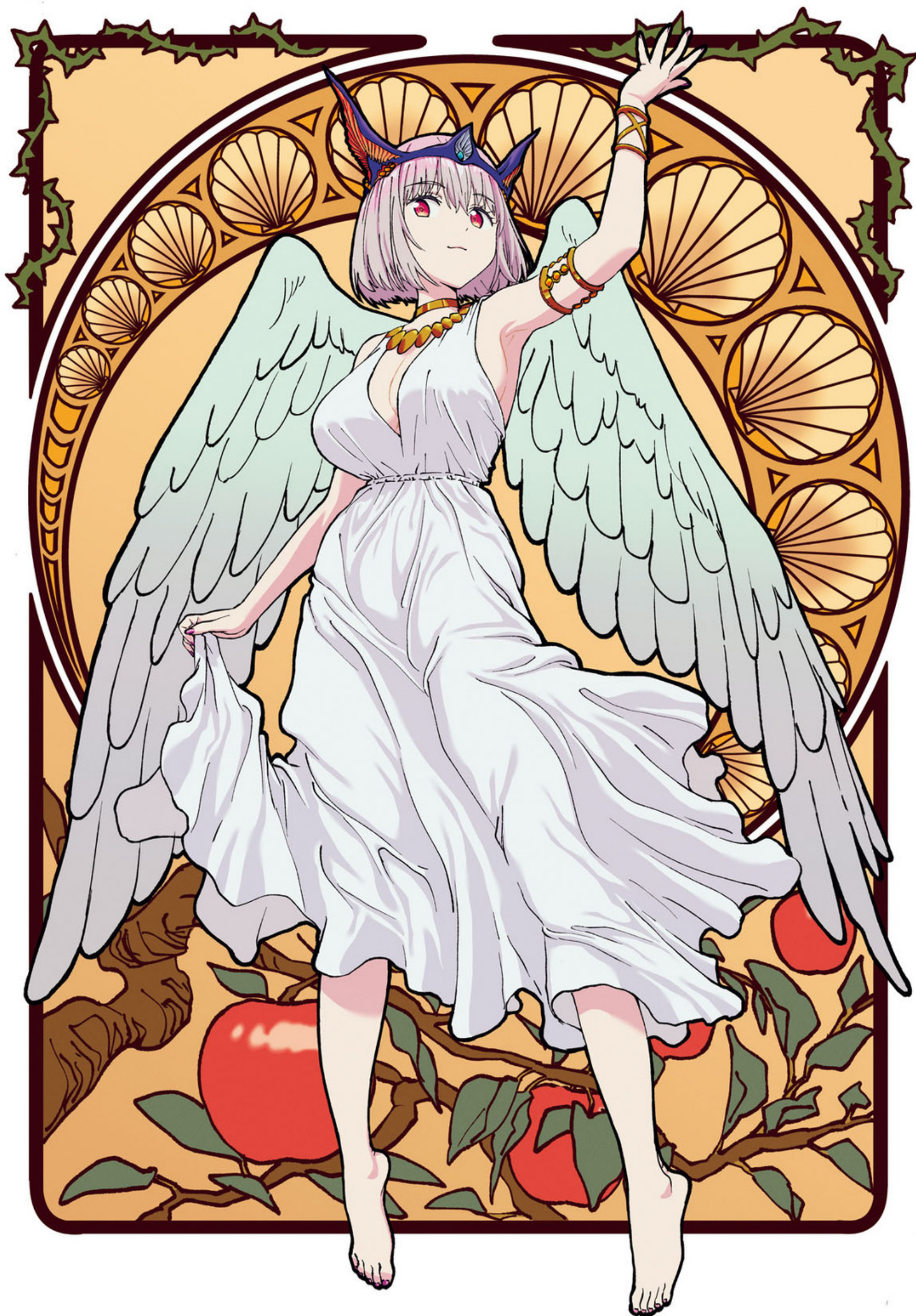
2 | 1



モーリーオンラインスクラッチくじ
原画＝井川典恵
仕上げ＝武田仁基
特効＝齋藤 睦（グラフィニカ）





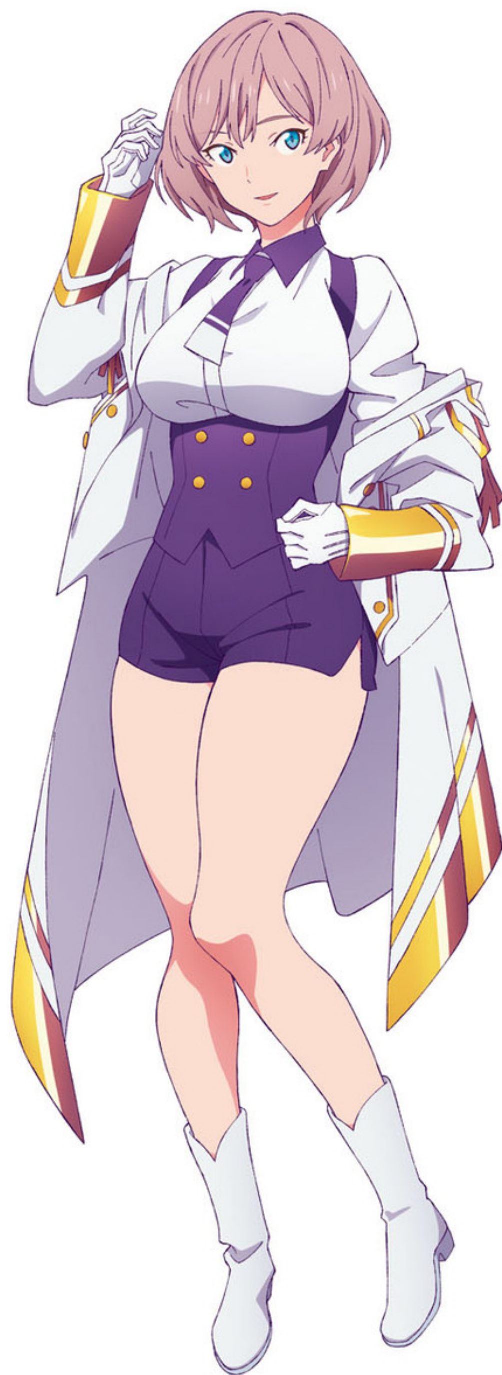


ディプロ WEBくじ
イラスト＝半田修平











2 Reバース for youブースターパック
『SSSS.DYNAZENON』
原画＝大谷 彩絵
仕上げ＝武田仁基
特効＝齋藤 睦（グラフィニカ）

1 撮り下ろしアート写真展「INHERITANCE UNIVERSE」
原画＝大成麻子
仕上げ＝上塚明貴彦（Be Loop）
検査＝武田仁基
特効＝久保田 彩（グラフィニカ）

2 | 1



2 | 1

2 メディコス・エンタテインメント 雑貨
原画＝西原恵利香
仕上げ＝武田仁基
特効＝齋藤 睦（グラフィニカ）

1 マリオンクレープ広告
イラスト＝kojipero







2 『メガミマガジン』2022年9月号
原画 = 坂本 勝
仕上げ = 武田仁基
美術 = 権瓶岳斗
特効 = 齋藤 睦（グラフィニカ）

1 AnimeJapanショッパー
原画 = 斉藤健吾
仕上げ = 田中千春
検査 = 武田仁基
特効 = 齋藤 睦（グラフィニカ）

2 | 1





2 『メガミマガジン』2023年4月号
原画／特効＝中村真由美
仕上げ＝入江千尋
検査＝武田仁基
美術＝権瓶岳斗

1 『メガミマガジン』2023年5月号
原画＝坂本 勝
仕上げ＝入江千尋
検査＝武田仁基
特効＝齋藤 睦（グラフィニカ）

2 | 1



『メガミマガジン』2023年6月号
原画 = 郡安俊兵
仕上げ = 武田仁基
美術 = 権瓶岳斗
特効 = 齋藤 睦（グラフィニカ）

055

CHARACTER DESIGN & STORY DIGEST

設定紹介＆ストーリープレイバック



CHARACTER PROFILE

宝多六花

CV. 宮本侑芽

かつての怪獣との戦いで、裕太＝グリッドマンをサポートした高校生。態度はクールで気だるげだが、心根は優しく、敵となった友人アカネと粘り強く対話を試み、彼女の心を救った。戦いのあと2年生に進級しており、理系クラスのF組に在籍。さまざまな経験を経たことで、以前よりも落ち着きが増している。

人々が怪獣関連の記憶を失っているなか、彼女と友人の内海はすべてをおぼえていた。学園祭の演劇で台本担当になった際に、アカネのことを皆に伝えようとグリッドマンとの出来事を題材に選択。しかし、周囲から「リアリティがない」と言われて思い悩む。また、兄の下宿を訪ねていることを誤解され、年上の彼氏がいるという噂が広まってしまう。グリッドマンだったときの記憶が欠けている裕太のことを言葉にはしないものの気にかけており、彼が再び怪獣と戦うことになってからは、心配そうな表情をたびたび見せていた。後に裕太に告白され、晴れて付き合うこととなる。



体操服

球技大会のときの体操服。クラスごとに、Tシャツ、ハチマキの色とプリントが異なる。パンツはハーフとロングがあり、六花はハーフを選択。

学園祭衣装

2年F組の学園祭用Tシャツ。クラス名は入っておらず、演目である「グリッドマン物語」のほうを前面に押し出したデザインになっている。

制服



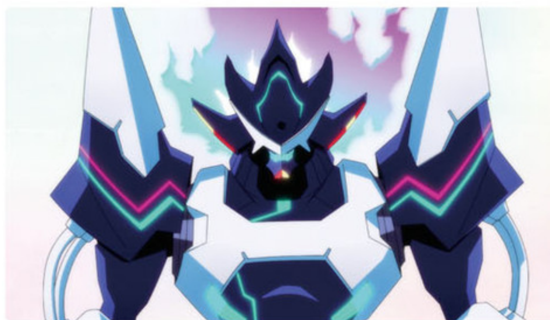
CHARACTER PROFILE

新条アカネ

cv. 上田麗奈

裕太たちがいるコンピュータ・ワールドを創造した高校生。自作の世界に引きこもり、鬱憤を晴らすために怪獣を作って暴れさせていたが、六花たちとの交流を経て現実に帰る決断をした。帰還後は、学校の友人と町のゴミ拾いを行うなど前向きに生きている。

コンピュータ・ワールドには戻らないつもりだったが、六花たちの危機を察知して救援を決意。皆を守るため、「怪獣は人間が操作するものではない」というこだわりを曲げて、不死の力を持つアレクシス・ケリヴを操り、敵に対抗する。他にも、ちせを介して味方の怪獣ゴルドバーンを強化するなど、創造主としての力を用いて裕太たちを支援。この世界では神のような存在であるため、常に余裕がある態度を崩さないが、かつて辛く当たったナイト（アンチ）と再会したときだけは、申しわけなく思う気持ちを滲ませていた。すべてが終わったあと、親友の六花にほんのわずかだけ触れて、現実世界に帰還する。



怪獣を制御する技「インスタンス・ドミネーション」をアレクシス・ケリヴに用い、彼を操縦するようにして戦った。



かつて、命を与えた末に見捨ててしまったナイト（アンチ）と再会。自身の生に満足していると語る彼を優しく掻き抱いた。

私、最強フォーム！
透けない下光
光輪
※立体イメージ
こんな感じに
付いてます。
※真上からの図
下光で透けません。
ロング時
腕を上げると
胸、持ち上がる
感じでお願いします。
首元の装飾
※基本的に
このくらい
省略で。
目のディティール
アキ目
トジ目
※目、眉、髪に
透けます。
脇下
こんな感じ
です。
ここ肌色です。
金色部分の影付け
基本 影のとなりに
Hiがくるような付け方で。
※左と右で色が違うね。
真ん中に区切り線ください。
別色4色

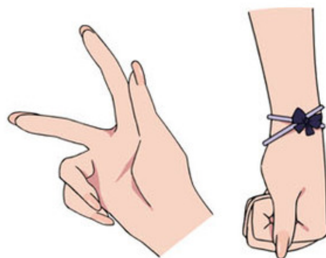
ニューオーダー衣装



CHARACTER PROFILE

南 夢芽

cv. 若山詩音

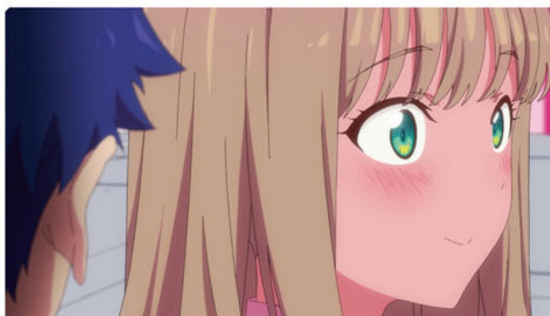


裕太たちのコンピュータ・ワールドとは別の世界で、合体ロボット・ダイナゼノンに搭乗して怪獣に立ち向かった高校生。ともに戦った蓬と付き合い始めて楽しい日々を送っていたが、異変の影響で裕太たちの世界に転移してしまい、六花の家で寝泊まりすることになる。以前は非社交的だったが、さまざまな経験を経たことでコミュニケーション能力が向上。初対面の相手とも普通に話せるようになっており、六花たちとも良好な関係を築く。

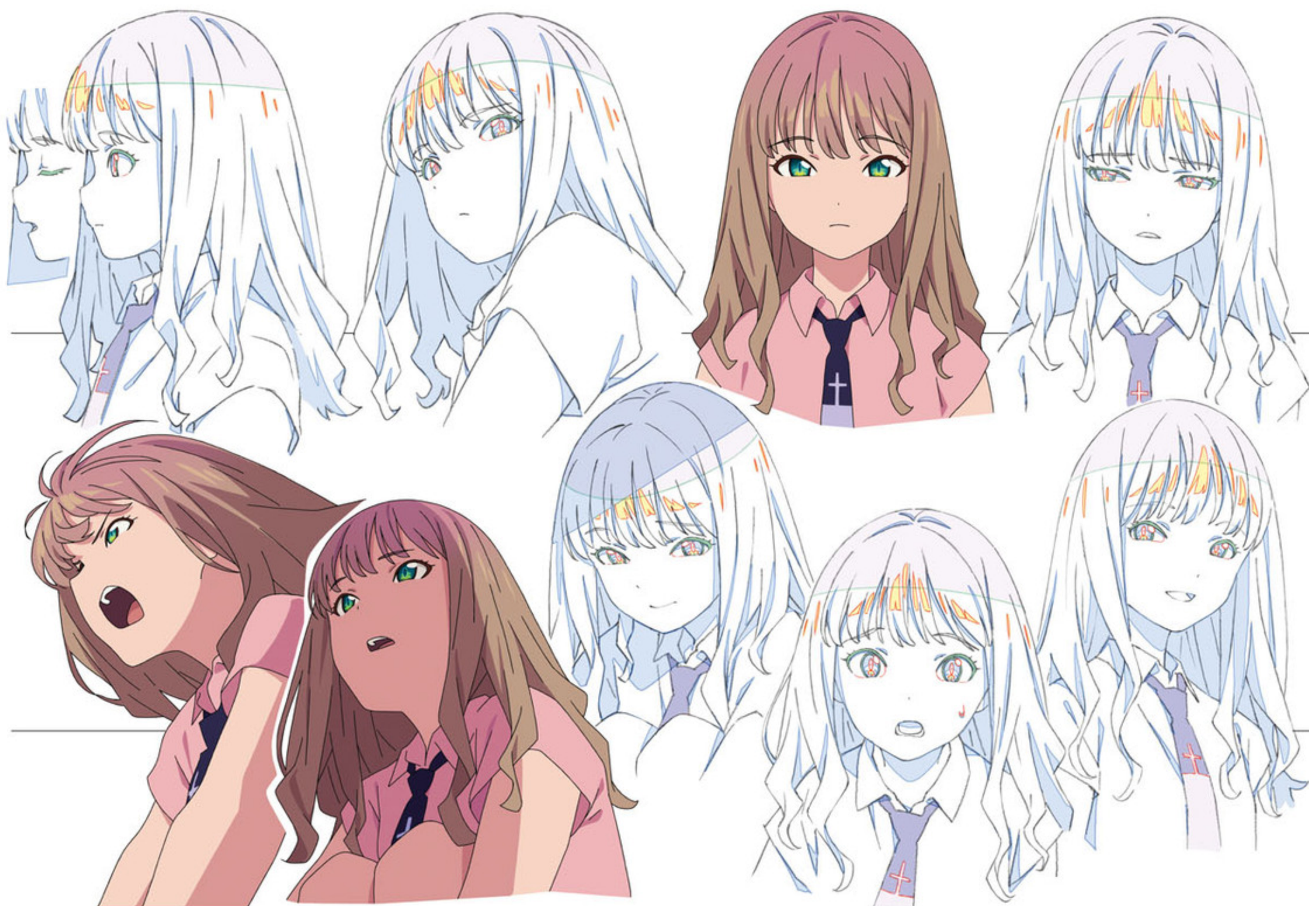
本人たちは知らなかったことだが、じつは彼女たちがいた世界はグリッドマンの想像力の産物であり、異変のさなか、グリッドマンの意識が失われたことで、ダイナゼノンの仲間たちとともに消滅してしまう。しかし、後に回復したグリッドマンに対してアレクシス・ケリヴが能力を用い、彼女たちの世界を再び実体化させたことで復活。ダイナゼノンに乗り込み、グリッドマンとともに敵怪獣と戦う。決戦後は再生した自分たちの世界に戻った。

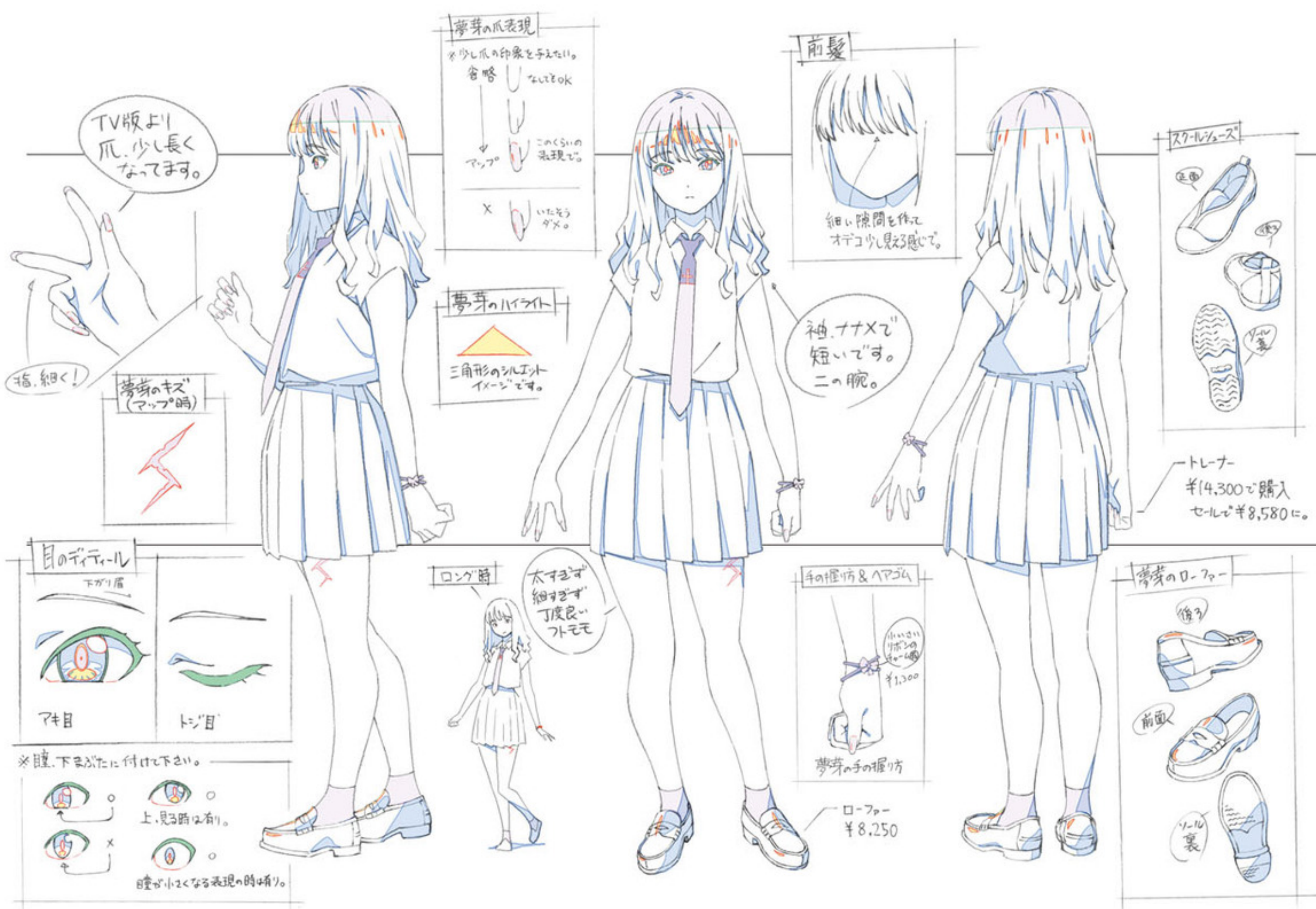


蓬に告白されて交際を始めた。関係は非常に良好で、彼が近くにいるときは、大体いつも彼と話をしている。



以前に比べて感情表現も豊かになった。自分の世界に帰る際、蓬に自宅に誘われて、かつてない表情を見せた。





TV版より
爪、少し長く
なってます。
指、細く！
夢芽の爪表現
※少し爪の印象を与えたい。
省略
なしでもOK
アップ
このくらいの
表現で。
×
いたそう
ダメ。
夢芽のハイライト
三角形のシルエット
イメージです。
夢芽のキズ
（マップ時）
前髪
細い隙間を作って
オデコ少し見える感じで。
袖、ナナメで
短いです。
二の腕。
スクールシューズ
正面
ソール
裏
トレーナー
¥14,300で購入
セールで¥8,580に。
目のディティール
下がり眉
アキ目
トジ目
※瞳、下まぶたに付けて下さい。
上、見る時は有り。
瞳が小さくなる表現の時は有り。
ロング時
太すぎず
細すぎず
丁度良い
フトモモ
手の握り方＆ヘアゴム
小さい
リボンの
¥1,300
夢芽の手の握り方
ローファー
¥8,250
夢芽のローファー
後ろ
前面
ソール
裏

制服



CHARACTER PROFILE

飛鳥川ちせ

cv. 安済知佳

ダイナゼノンに搭乗したひとりである暦の従妹で、学校が肌に合わず、あえて登校しないという姿勢を貫いてきた中学生。自身はダイナゼノンを操縦しないものの、ダイナゼノンの戦いに深く関わり、偶然拾った怪獣の種から、善良な怪獣ゴルドバーンを生み出して友情を育んだ。夢芽と同様、裕太たちの世界に転移してしまい、六花の家で世話になる。

以前と変わらずアクティブな性格で、学園祭の準備を手伝うことを蓬たちに提案し、裕太たちとダイナゼノンのメンバーが交流を深めるきっかけを作った。この作業中、抜群の画才を披露。また、以前は隠していた腕のペイントを、臆することなく周囲に見せていた。

夢芽と同じように一度消滅したあと復活し、最終決戦では暦と一緒にダイナゼノンに搭乗。かつての戦いで切望しながらも実現しなかった、仲間たちと一緒に戦うという願いを果たす。別れ別れになっていたゴルドバーンと再会したあと、元の世界に帰還した。



かつての戦いのときから髪型を変えているが、長いサイドヘアはエクステで、髪の長さは以前と変わらない。

頼りないところがある暦に、ときに呆れつつも懐いている。決戦では、彼と一緒にダイナゼノンに搭乗した。

リストバンド

手のアップ時以外は省略でOKです。

目のディティール

アキ目

トジ目

✿中学生です。
現在 不登校中
明るい性格です。

※口元のホクロ忘れずに!

素材⑥

ポイント①
脇

模様詳細

(GOLD BURNの文字デザイン)

左手首の内側
ボディペイント
貼り込み有

素材⑥

ツインテール
細く長く、体の前にくるようにお願いします。

ポイント②
つむじ

素材⑥

素材⑥

フリンジ

出来るだけ体のラインを隠くさない様にできるとベストです。

裾上に丸く

△

○

ちせのブーツ

UP時

省略

ソール裏

ロング時

このくらいだとホクロ省略で良いです。

素材⑧

スカート

透けてる部分有
肌だけ色トレスで透かして下さい。
他、一色で省略お願いします。

私服







CHARACTER PROFILE

怪獣少女＆2代目

CV. 高橋花林





アカネが到来する以前からコンピュータ・ワールドにいた人間型怪獣と、彼女から派生して誕生した存在。怪獣少女は、かつてグリッドマンが助けた怪獣アノシラスの血縁で、アカネが怪獣を生み出していたとき、世界の秘密などの重要な情報を裕太に伝えた。そのイメージをベースに、グリッドマンの想像力がダイナゼノンの世界に生み出したのが2代目で、別世界の同一人物のような存在であるため、物腰穏やか、人間に友好的、知識が豊富といった基本的な特徴が共通している。

今回の異変をいち早く察知していた怪獣少女は、アカネの一件以来パートナーとなっていたアンチと協力して裕太に接触。彼に事の真相を教え、打開策を示した。その後、アレクシス・ケリヴがダイナゼノンの世界をよみがえらせると、その影響で2代目と同期、すなわち一体化。2代目の姿で巨大化して敵怪獣と戦い、すべてが終わると、乗艦サウンドラスを用いて蓬たちを元の世界に送り届けた。



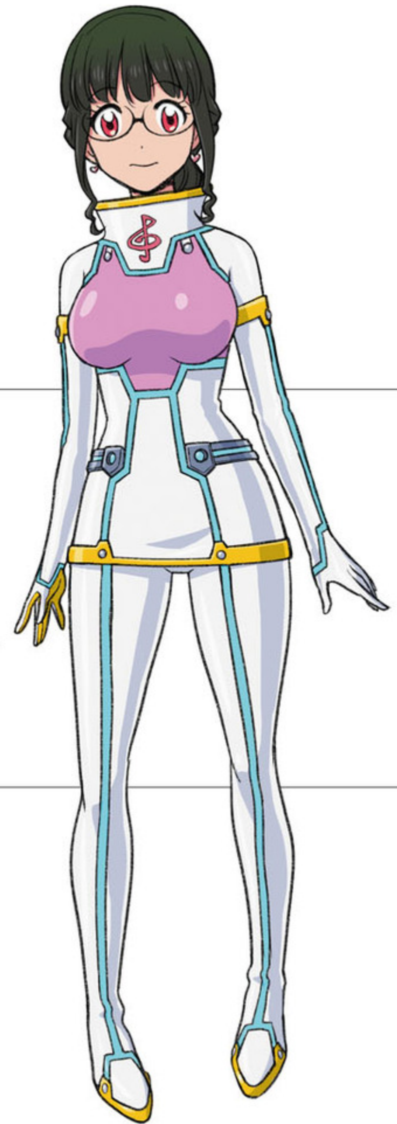


怪獣戦艦サウンドラス（フォートレスモード）

2代目と、パートナーであるナイトの拠点となる母艦。異世界間を航行できる。デザイナーは、数多くの特撮作品でデザインを手がける西川伸司。

戦艦武装サウンドラス（バトルモード）

分離、変形した怪獣戦艦を、巨大化した2代目がパワードスーツとして装着した状態。必殺技は、全身の火器を一斉発射するサウンドラスフルバースト。

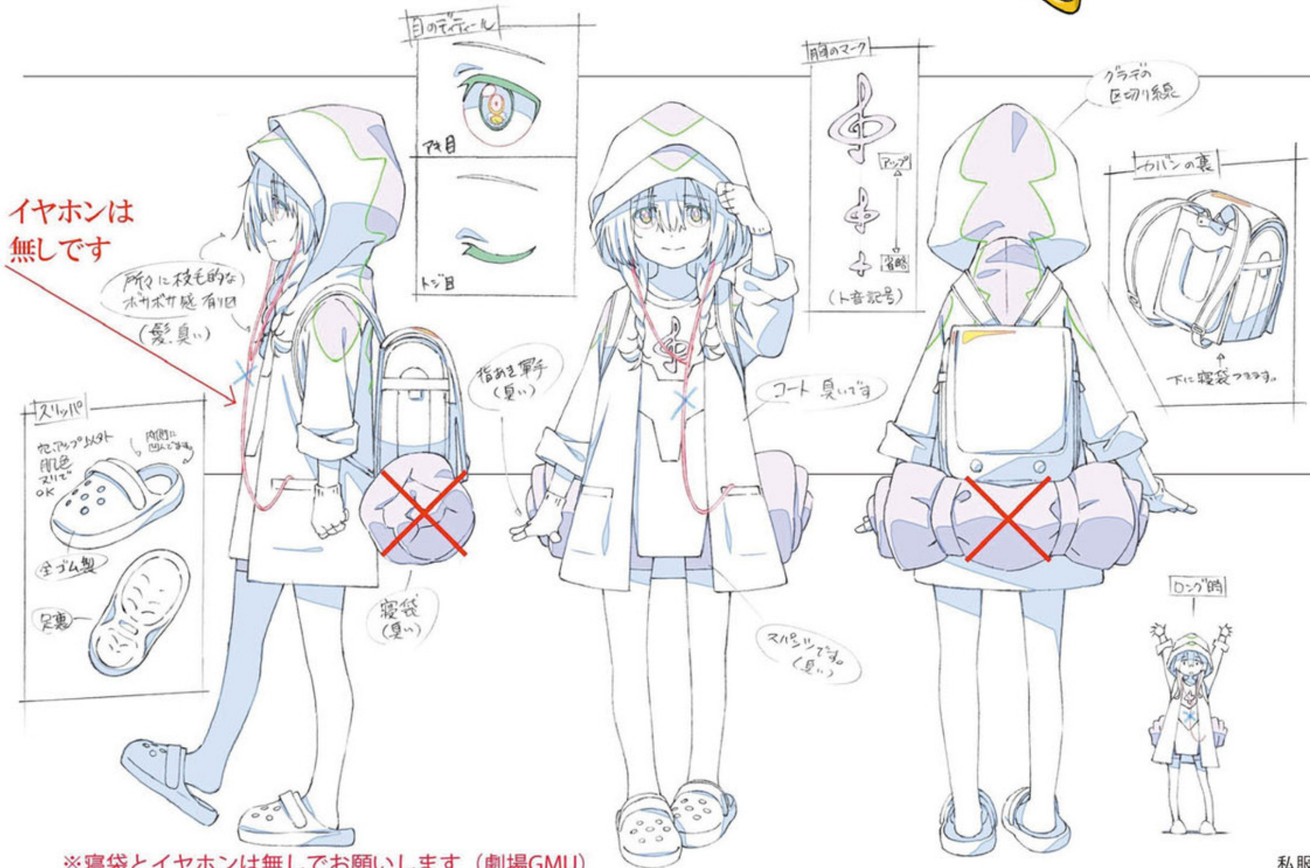


2代目 巨大化時衣装

巨大化した際にまとった戦闘服。デザイナーはサウンドラスと同じく西川伸司で、この設定画も西川自身の手によるもの。



上部のシャッターを開けて顔を出すことが可能。全体のフォルムは、先代のアノシラスによく似ている。



私服

CHARACTER PROFILE

ひめ

cv. 内田真礼

ダイナゼノンメンバーのリーダーであるガウマが仕えていた、5000年前の王国の姫君。ガウマとは将来を誓い合う間柄で、後に彼の口癖になる「人として守るべき3つのこと」を教えるなど、彼に大きな影響を与えた。しかし、王国で反乱が起き、ガウマが戦いに倒れたために自死。その際、遠い未来に彼が復活することを予期してダイナゼノンを遺した。

世界がカオス化したことにより、北海道物産展の売り子としてガウマ（レックス）の前に出現。気が強くハキハキとした性格で、カニを売りつつ、過去を引きずる彼に喝を入れた。世界が正常化すると、ガウマへの励ましの言葉を記した領収書を残して消滅する。



感情が昂ると、距離を詰めて話してくる。ガウマが会話時に顔を近づけてくることが多いのは、彼女の影響。

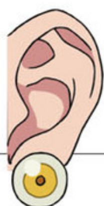


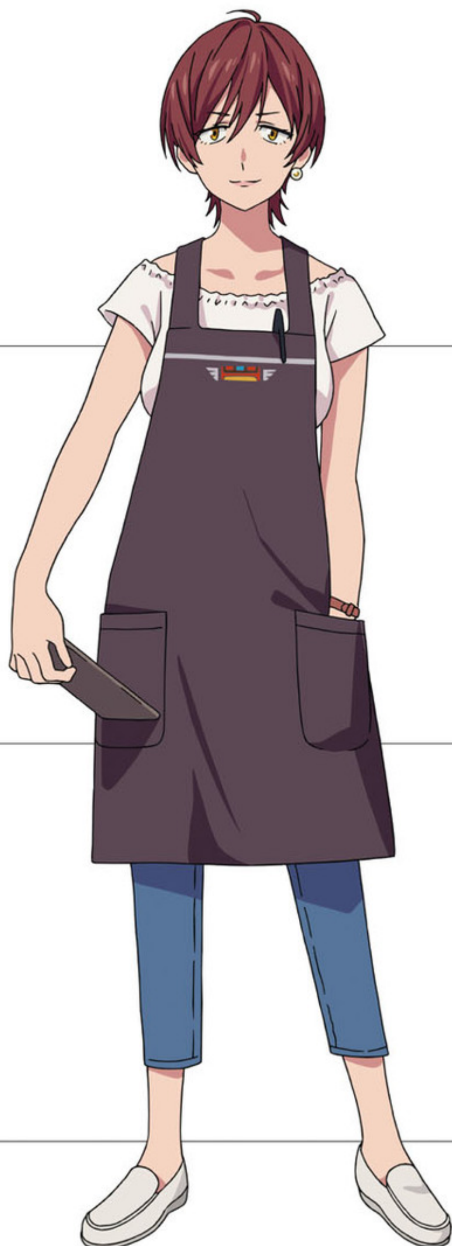
「3つのこと」のふたつは約束と愛。ガウマが口にしなかった3つ目は、カニを売る際に「賞味期限」と語っている。


スクールシューズ
はっすカスタム
基本的に
マスク、輪郭 隠れます。
メッシュ 忘れずに お願いします。
髪留め
透けてます。
左上に小さくお願いします。
HASSUN
適度に省略して下さい。
右腕
左腕
I♡LIVE
YAMATO
ARCADIA
RAVAGE
縦気味に
袖まくってます。
※学校内ではこれを履いてます。
スクールシューズ
ゴツゴツしてるスニーカー
ロング時
ミドルサイズこんなで。

制服





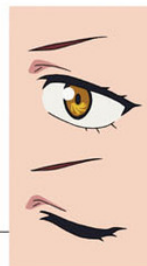
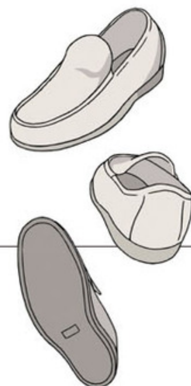




CHARACTER PROFILE

六花ママ

cv. 新谷真弓

　六花の母親。娘に対しては友達のように接し、親子仲は良い。カフェを併設したリサイクルショップ「JUNK SHOP 絢」を経営。アカネを巡る戦いでも今回も、グリッドマンがショップのジャンクPCに宿ったため、店は自然と怪獣と戦う者たちの本拠地となった。

　おおらかな性格で、大勢の異世界人を自宅に泊めて世話をするなど、度量が広く面倒見が良い。また、ノリが良く、異世界の個性的な面々とも簡単に打ち解けてしまう。この世界における「理（ことわり）から外れた者」の象徴である金色の瞳を持ち、裕太の変身などの超常的な出来事を目撃しても動じないが、その理由、背景は明らかになっていない。

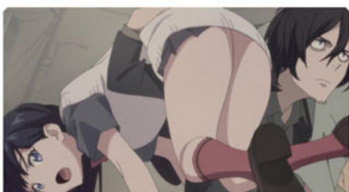


強面のレックスや新世紀中学生を自然体で受け入れ、彼らに店を手伝わせたり買い物に付き合わせてしまう大物。











異世界からの来訪者

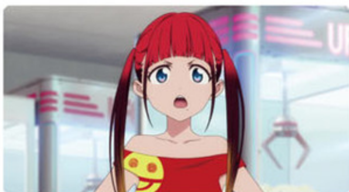
グリッドマンとアカネが裕太たちの世界を去ってから半年あまりが経ち、高校で学園祭の準備が進むなか、裕太は六花への告白を決意していた。しかし、彼女に年上の彼氏がいるという噂が流れてきたうえ、それらしい男性と六花が一緒にいるところを目撃して動揺する。そんな折、アカネとともに世界から消えたはずの怪獣が出現！ 裕太は新世紀中学生と一緒に戻ってきたグリッドマンと合体し、新世紀中学生の新メンバー、レックスの助力を得て勝利を収める。

新世紀中学生の面々は異変の要因として、複数の宇宙が融合する「ビッグクランチ」が起きている可能性を指摘。ほどなくして、その仮説を裏付けるかのように、レックスことガウマの別世界での仲間、蓬、夢芽、暦、ちせが、この世界に姿を現した。

DIRECTOR'S COMMENTARY

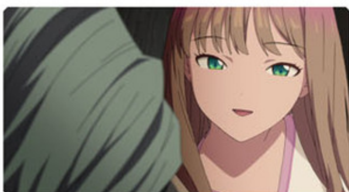
雨宮 哲

お客さんは『SSSS.GRIDMAN』と『SSSS.DYNAZENON』のキャラの絡みが見たいはずなので、早めにたくさん絡ませることを意識しました。「一緒にどこかに泊まる」とか「ひと夏の思い出」みたいなイベントは、最初の脚本からずっとあったと思います。

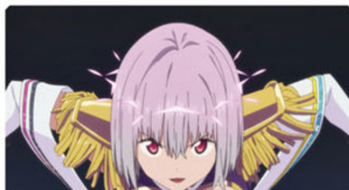






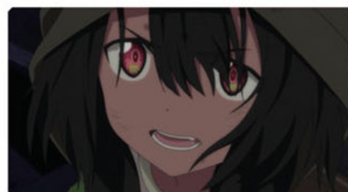


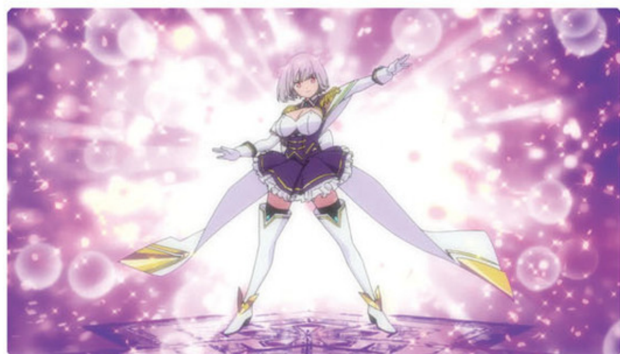








アカネと怪獣優生思想

怪獣優生思想は、一種のアカネ教のような存在と位置付けられている。アカネの新衣装が彼らのコスチュームに似ていることも、偶然ではないようだ。

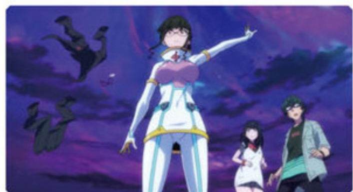


現実世界のアカネ

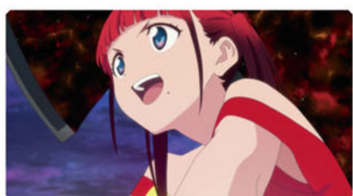
現実世界のアカネは『SSSS.GRIDMAN』の他、その主題歌「UNION」のミュージックビデオにも登場している。演者は女優の新田湖子（現·月森湖子）。











勝利と帰還、そして告白

裕太は合体に成功し、グリッドマンは新たな姿を得て復活！ さらにアレクシス・ケリヴがグリッドマンの想像力に働きかけたことで蓬たちとダイナゼノンもよみがえり、その影響で怪獣少女とアンチは2代目とナイトに姿を変える。グリッドマンに襲いかかってきたマッドオリジンは、彼ら全員の猛攻の前に一度は敗北。隙を突いてアレクシスを取り込み、不死の力を得て逆襲するも、皆の力を合わせた攻撃を受けて完全消滅した。

戦いのあと、アカネはかつて別れを告げられなかったナイト＝アンチとだけ言葉を交わして現実世界に戻る。他の来訪者たちも、それぞれがいるべき世界に帰還。日常を取り戻した裕太たちは、無事に学園祭を迎えた。その日の後夜祭で、裕太は六花を呼び出して告白、晴れて彼女と付き合うこととなった。

DIRECTOR'S COMMENTARY

雨宮 哲

2代目の戦艦はこの映画が初出ですが、あえて「皆さんご存じの」みたいな雰囲気で登場させています。どこかで、たとえばコミカライズとかドラマCDといった派生作品に出ていそうに見えるけど、じつはどこにも出ていませんっていうのが面白いかなと（笑）。













カニ鍋は「照れ隠し」

物語は、蓬たちがカニ鍋を食べる場面で終わる。「終盤、過剰なくらいサービスをしたので、照れ隠し的な意味でこのシーンで終わりにしました」（雨宮）



シリーズで初めて見せる表情

夢芽が珍しく照れた表情をするのは、学園祭での裕太の爆笑シーンと並んで「これまで見せていない表情を見せるファンサービス」（雨宮）とのこと。

デザインラフ集

今回の制作でもＴＶシリーズと同様、ラフスケッチや衣装デザイン案が数多く描かれた。それらのうち、女性キャラクター関連のものを紹介する。

雨宮監督によるラフ



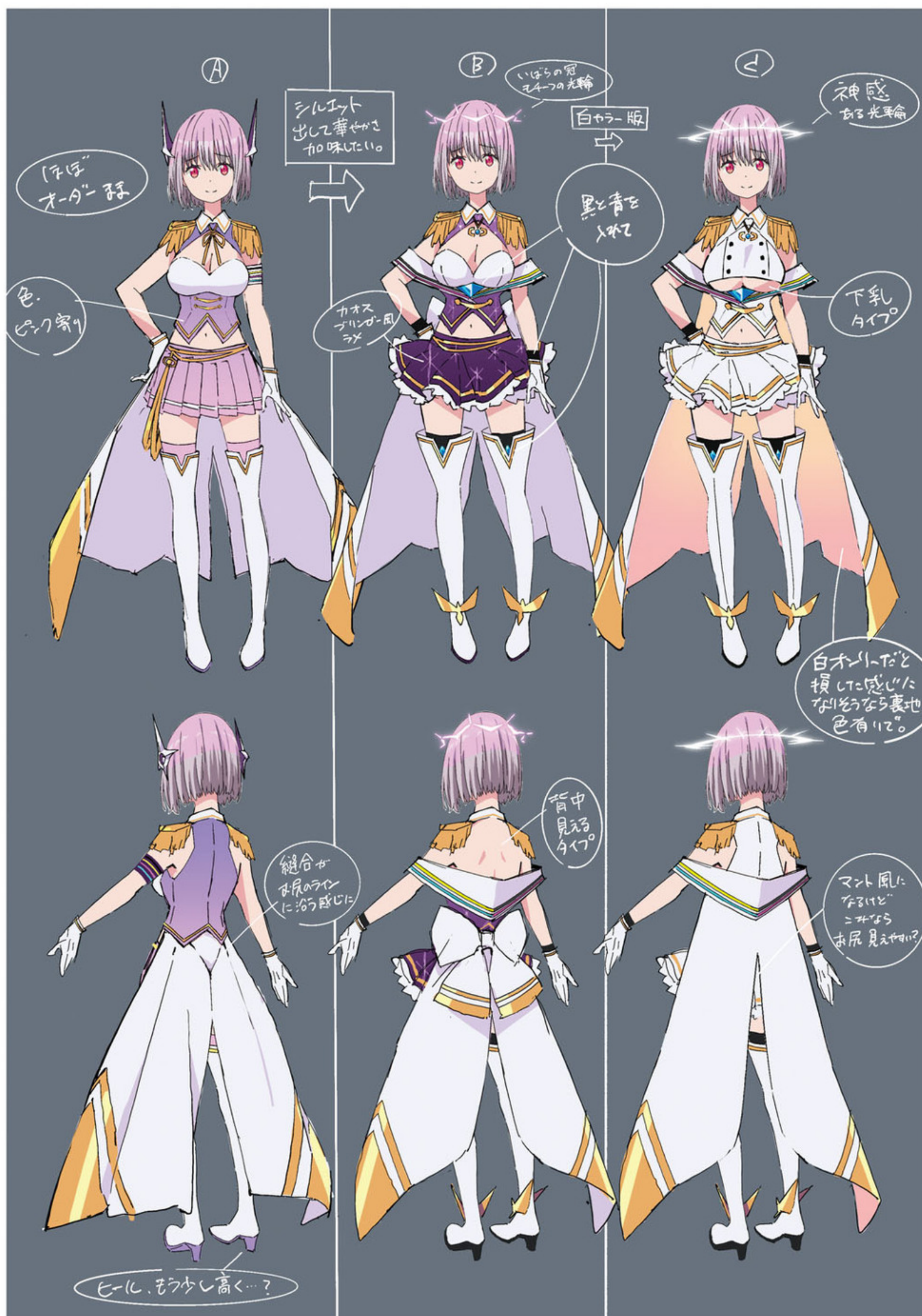


ゲストヒロイン デザイン案

ゲストヒロインが登場するシナリオ案は複数あったが（→ 90ページおよび94ページ参照）、基本的なキャラクターデザインは同じ。右は蓬に絡むキャラで「美咲山レイラ」。左は裕太に絡むキャラで「ミミカ」という名前だった。







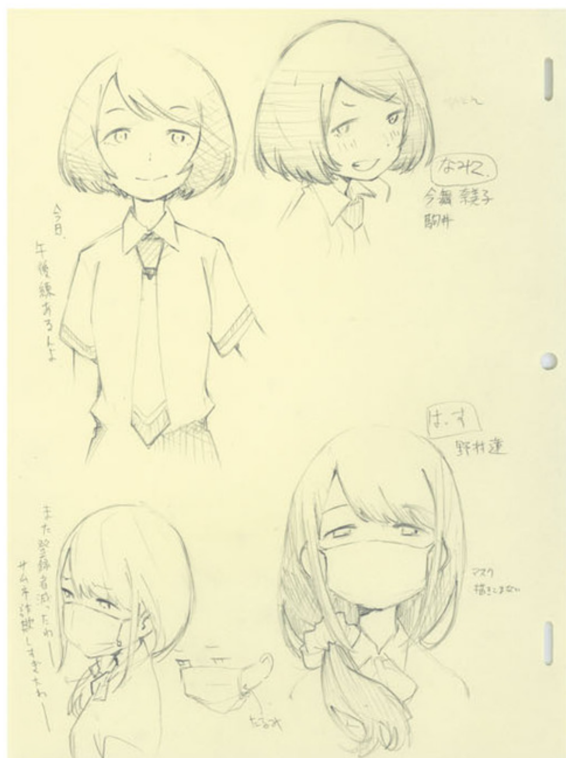
新条アカネ ニューオーダー衣装デザイン案

監督のラフを元に坂本が描いた案。いずれの案も想定より生々しい印象になったため、B案をベースに露出を抑える方向で調整された。なお、この「ニューオーダー」という衣装名は、イベント「SSSS.GRIDMAN SHOW02」で上演された朗読劇「ラスト・オーダー」に由来する。このタイトルは、TVシリーズ最終回での六花の願いを象徴しており、そこからの新しいステップという意味に、文字通りの「新しい秩序」という意味をかけて「ニューオーダー」と名付けられた。

『SSSS.GRIDMAN』雨宮監督によるサブキャラクターラフ







なみこ＆はっす デザイン案

ここでは書籍「DYNAZENON & GRIDMAN ヒロインアーカイブ」では掲載していないラフ案を紹介しよう。
最初は『SSSS.GRIDMAN』のなみことはっす。基本的なイメージは、この段階でほぼ完成している。









六花ママ デザイン案

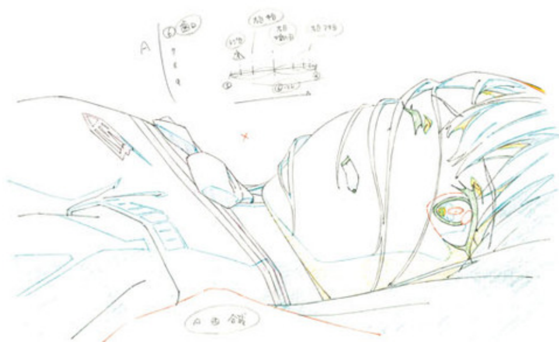
なみこ&はっすと同様、『SSSS.GRIDMAN』制作時に描かれたラフ。どのバージョンも「垂れ目の美人」という点は共通している。

原画集

制作にあたっては、膨大な数の原画が描かれた。その中から、ヒロインたちの魅力が際立つカットのいくつかを紹介する。



学園祭の準備中にグリッドマンのイラストを描く夢芽。



裕太と夜の公園で話しているとき、ブランコから落ちてしまった六花。



学園祭の準備で、なみこ、はっすと話し合う六花。



裕太たちに対して、今回の事件の背景を説明する怪獣少女。



北海道物産展で、売り子としてガウマの前に現れたひめ。



アレクシス・ケリヴを操ってマッドオリジンと戦うアカネ。



グリッドマンとの命懸けの合体に挑む裕太に向かって叫ぶ六花。



アレクシス・ケリヴの助力によって復活し、蓬との再会を喜ぶ夢芽。



裕太とグリッドマンの合体が成功したのを見て笑顔になるアカネ。





雨宮　イメージとしては、もちろんそうです。『SSSS.DYNAZENON』のとき、怪獣少女が紆余曲折を経て2代目になったつもりでデザインしたんだけど、紆余曲折の部分は決めずに残しておいたんです。そうしたら、今回のような設定になってしまいました。

——怪獣少女はアカネが去ったあと、裕太たちの世界にずっといたというイメージですか？

雨宮　そうです。怪獣少女とアンチ君がどこかに行ってしまうと、『SSSS.GRIDMAN』最終回のキャリバーの「あいつは来ない」というセリフと矛盾してしまうんです。だから、あの世界から出てはいなくて、『SSSS.DYNAZENON』の世界が出来たとき、そっちに2代目とナイトが生まれたということです。

——サウンドラス（怪獣戦艦）も驚きでしたが、あれは監督のアイデアですか？

雨宮　変形して2代目が装着するという部分はそうです。メカと美少女の組み合わせがいろいろあるなかで「巨大美少女が戦艦をまとう」というのは過去にないはずだな、と思ってやりました（笑）。ただ、グリッドナイト同盟の拠点が要るので母艦を出そうという話は、初期シナリオ案の頃から出ていました。2代目の巨大化は『SSSS.DYNAZENON』でやらずに取っておいた要素なので、今回がベストタイミングだと思ってやっています。ちなみにドリルを付けたのは、デザインした西川伸司先生です。東宝的です（笑）。

——2代目や怪獣少女は、いわゆる怪獣の姿にはなれないのですか？

雨宮　今回の巨大化した状態が、彼女の怪獣形態です。というか、僕の中では人間のサイズでいるときも、あくまでも「怪獣」であって人間ではないという分類です。2代目とナイト君は、いろいろな意味でカテゴライズしづらいキャラ、狭間の存在にしたいというのがあって、サウンドラスにしても、メカ怪獣なのかアーマー美少女なのか分類が難しい、という線を狙っています。

ダイナゼノンを託すという発想の「ヤバさ」から逆算されたひめ像

——ひめがしっかり描写されたのは、予想外でした。

雨宮　「ガウマとひめの絡みを見たい」という話がスタッフから出て、それならお客さんも見たいのかなと思って入れました。登場シーンを物産展にしたのは「ひめが出るなら、ちょっと良い場面だろう」という予想を覆したかったからです。

——『SSSS.DYNAZENON』の第10回で、シルエットだけは出ていましたよね。

雨宮　あそこは作画スタッフにまかせていて、僕はノータッチでした。今回、あのシーンをもとに坂本君にデザインを起こしてもらったんですけど、すでに描かれている部分はあまり変えないことにしたので、下半分と顔しかいじれませんでした。髪の色のパターンはすごく探っていて、もう少し売れそうな色もあったんですけど、第10回の色から変えていません。

——いわゆる「お姫様」のイメージから距離があるキャラだったのが印象的です。

雨宮　『SSSS.DYNAZENON』の第10回ではおしとやかそうだったから、そのままだと面白くない、予想は裏切らなければ、というのはありました。あと、ガウマにダイナゼノンを託すような人だから、ヤバいはずなんです。「ガウマが生き返ったときに、ひとりだと寂しいだろうから四体合体のロボットを用意しておこう」という発想は、絶対ヤバいですよね（笑）。

——言われてみれば（笑）。

雨宮　『SSSS.DYNAZENON』のときから、そういう話は出ていたので、そのヤバさは出したいと思っていました。かつ、ガウマと恋仲になる相手という範囲で、想像がつくキャラ像がこれだったという感じです。

——声優に内田真礼さんを起用したのはTVシリーズ2作品、とくにひめが登場した『SSSS.DYNAZENON』でエンディングを歌っていたことと何か関係が？

雨宮　新キャラの声優を誰にしようかというときに、劇場版なので芸能人キャストを、みたいな話も出たんですけど、みんなが納得するサービスはこの形かなということで、内田さんにお願いしました。歌っている人が作中のキャラに声を当ててしまうと、歌詞がそのキャラの目線で見られたりしがちなので『SSSS.DYNAZENON』ではアーティストとしてだけ出てもらっていたんですけど、今回はそういうことがないですしね。

「男子が加われない雰囲気」を生み出すなみことはっす

——なみこ、はっすについても話を伺えればと思いますが、そもそも『SSSS.GRIDMAN』のとき、こういうふたり組を登場させた理由は？

雨宮　主人公と六花の距離が遠いほうがいいと思っていて、その「遠さ」を描写するためのキャラとして考えました。男子が、女子同士が何かキャッキャ話しているのを遠目に見て「これは話しかけられないな」と思ってしまう感じを出したかったんです。劇場版の『SSSS.GRIDMAN』総集編にも、そういう描写を入れています。また、六花と一対一だと会話が単線になっちゃうけど、3人いればゴチャッとするかなということで、ふたり組になりました。

——片方を、マスクを常時着用するキャラにしたのはなぜでしょう？

雨宮　マスクをするとキャラクターが一段階ミステリアスになるし、「これ、六花の友達だな」とおぼえてもらいやすくもなります。それからキャラの顔が半分隠れていると、作画にかかるカロリーが全然違うという理由

もありました。ちなみにアフレコでは、はっす役の鬼頭明里さんがわざわざマスク越しに演じてくれたこともあります。ちせも、安済知佳さんが飴を噛みながらやってくれたことがありますね。

―彼女たちは映画でも独特の存在感がありました。

雨宮　今回は『ＳＳＳＳ．ＧＲＩＤＭＡＮ』のストーリーの感想を、知らない立場から語る役回りですね。そこには自分たちも含まれているんだけど、おぼえていないから傍観者みたいな視点になっているのが面白いかなと。このふたりは、あまり気を使わずに描けるので動かしやすいです。

―最後に六花ママですが、まず、あのデザインになった経緯は？

雨宮　六花の母親が出てくるというのは『ＳＳＳＳ．ＧＲＩＤＭＡＮ』の初期から決まっていたんですけど、いわゆる「母ちゃん」的なキャラにすべきかという話し合いがあって……。主人公がティーンの作品で大人キャラを出すと、アニメーターがやりたがらなくて、登場シーンの担当者がなかなか決まらないんです。そうならないように美人にしようという話になって、美人ママのパターンを考えた結果、今のデザインになりました。

―美人で、あの性格なのが印象的です。

雨宮　最初は性格もおとなしめにするつもりだったんですけど、新谷真弓さんの演技にインパクトがあったので、この方向でいいか、と（笑）。

―思わせぶりな振る舞いが多いキャラですが、世界の真相をどこまで知っているのでしょう？

雨宮　最初は「全話の脚本を知っている人」という設定にしようと思っていたんですけど、要らない要素だと思って止めました。具体的に描くつもりはなくて、なんとなく不思議な人っていう感じです。

―今回の映画では、大人数をさらっと泊める度量が印象的でした。

雨宮　せっかくみんなが揃っているので、同じ場所に全員泊めるというのをやりたいと思ったときに、六花ママなら受け入れても違和感がないかなと。「六花ママだから」っていうだけで、あそこに集うことに対する説明をすっ飛ばせるんです（笑）。

細かい言い回しの調整によって キャラクター性を固めていった

―全体を通じて、とくに気を使ったセリフやシーンはありますか？

雨宮　六花のセリフは、全体的に気を使っています。最後、内海に「言いたいこと何かあったんじゃないの」と言われたときに、当初は「ないよ」って答えて終わりだったんですけど、それだとストイックすぎるという話になって「なんか言ったらさ、全部出ちゃいそうだから」というセリフを足したりとか、逆に「少しは迷ったりしろよ」っていうセリフは強すぎるという意見も出たんだけど、ここは柔らかくせずに「しろよ」で通したりとか……。キャラクター性って、こういう部分でだいぶ変わるので、そこの調整は面白かったですね。

―尺があれば絡ませたかったキャラの組み合わせがあれば、お願いします。

雨宮　これは、いっぱいあります。まず、蓬とキャリバーはやりたかったですね。キャリバーがマックスの代わりに店番をしていて、蓬に朝ごはんを作るというくだりがあったんですけど、全然入りませんでした。暦と六花ママも入らなかったし……キャリバーとグリッドナイトはやるべきでしたね。１１９分に収めなければならないという前提だったんですけど、調整を繰り返して完成した今の総尺が１１８分なので「あと1分いけたな」っていうのは心残りとしてあります。アニメで1分あれば、ひと笑い作れるのに。



―シリーズの今後については、どう考えていますか？

雨宮　個人的には、オファーがあればやれます。『グリッドマン ユニバース』は『ＳＳＳＳ．ＧＲＩＤＭＡＮ』と『ＳＳＳＳ．ＤＹＮＡＺＥＮＯＮ』で取りこぼした部分を拾った「めちゃめちゃ綺麗な蛇足」だと自分では思っているんです。でも、『グリッドマン ユニバース』でも取りこぼしている部分があるので、今度はそこを拾うという繰り返しで作り続けられると考えています。ヒロインという観点だと、先ほども言ったように、ちせはいけるなと。

―シリーズのヒロイン人気については、どう捉えていますか？

雨宮　ロボットとかヒーローとか怪獣が中心のコンテンツだと思っていたので、ヒロインキャラの人気がこんなに高くなるとは思っていませんでした。そっちに寄せて作っているつもりもなかったので、ちょっとビックリです。円谷プロ作品にはアンヌ（※『ウルトラセブン』のヒロイン）とかレナ（※『ウルトラマンティガ』のヒロイン）とか、人気があるヒロインが多いですけど、六花とアカネみたいなパターンはなかったと思うので、そういう意味では円谷プロ作品のヒロインの魅力も広げられたんじゃないかと思います。

〔脚本〕長谷川圭一インタビュー

（はせがわ けいいち）1962年生まれ。1997年に『ウ
マンティガ』で脚本家デビューし、その後も数多くの『ウル
ン』シリーズに参加。主な参加作品は『仮面ライダーW』
『神撃のバハムート GENESIS』（シリーズ構成）など、

納得できる物語になるまでの紆余曲折

——制作が決まった当初、監督とはどんな話し合いをしましたか？

長谷川　直接会う前にラフなアイデアメモが送られてきて、意見を求められたのが最初です。メモの内容はプロットというより、地下アイドルをやっている新キャラの性格設定やバックボーンが中心でした。

——当初は、今とは違うストーリーだったそうですね。

長谷川　監督の最初の案は、『SSSS.DYNAZENON』の後日談的な話でした。蓬のお母さんが再婚することになって引っ越さなければならなくなり、夢芽と長距離恋愛になってしまう。その引っ越し先に新キャラである前妻の娘がいて、夢芽が嫉妬するという流れでした。で、その娘が異次元人みたいなのと友達で、心の闇を操られて怪獣が出てくるという。

——初期の制作は、その案で進んでいたのですか？

長谷川　いや、早い段階でボツになりました。ショートプロットにしてみたら、新キャラを描くだけで尺がなくなってしまい、『SSSS.GRIDMAN』と『SSSS.DYNAZENON』の共演ものにならないことが判明したんです。それで、監督から次のメモが出てくるまで待機になりました。

——次のメモはどんな内容でしたか？

長谷川　やっぱりゲストヒロインが出る話なんだけど、今度は『SSSS.GRIDMAN』側が中心でした。裕太にひと目惚れしている後輩がいて、その娘が小説を書くと、内容に即した怪獣が出てくるんです。彼女が裕太をストーキングしたり、邪魔な六花を襲ったりするんだけど、最後は六花と和解して、裕太と六花が結ばれるという内容でした。こちらの案はシナリオにして、第三稿くらいまで進めています。でも、『SSSS.GRIDMAN』のように世界全体の謎を推理する要素が入らないかという話が出て、TRIGGERで一度、ストーリー案を整理することになりました。で、また待機（笑）。

——二転三転しているんですね。

長谷川　やっぱり劇場版ですからね。皆が納得できるところに行くまでには紆余曲折があったということです。このあとに出てきたメモが、世界そのものの歪みみたいなものを既存のキャラだけで解決するという、決定稿の骨組みになる内容でした。

——『SSSS.GRIDMAN』と『SSSS.DYNAZENON』を合流さ
う部分に難しさはなかったですか

長谷川　『SSSS.GRIDM
界で『SSSS.DYNAZEN
のラブストーリーが進むという話
ので、そんなに難しくはなかった
「蓬たちの世界も、じつはグリッド
の中から生まれた作りものだった
定を描くことに対しては、いろいろ
出ました。『SSSS.DYNAZ
は『SSSS.GRIDMAN』と
プローチをしていて、世界の謎など
ず、普通の人たちの青春ものとして
たので「じつは作りものの人間で
いなことにしてしまって大丈夫
でも、設定の明かし方を詰めてい
後はみんな納得しました。

ヒロインとして描いた六花、
どのように出すかを探ったア

——では、各ヒロインについてコメ
願いします。まず六花は？

長谷川　書くのが難しかったですね
どういうリアクションをするのか





宮本侑芽（みやもと ゆめ）

1月22日生まれ。福岡県出身。劇団ひまわり所属。主な出演作品は『ゴジラ S.P〈シンギュラポイント〉』（神野銘役）、『機動戦士ガンダム 水星の魔女』（ニカ・ナナウラ役）、『彼女が公爵邸に行った理由』（レリアナ・マクミラン／花咲凜子役）、『AIの遺電子』（樋口リサ役）など。

葉を交わすことがなくて、そのしこりは私自身にも残っていたので、今回アンチとのやりとりがしっかりあったのは救われた気持ちになりました。六花に対しては、言葉じゃなくてアクションだったのもグッときました。

宮本　あの指のシーンは素敵でした。髪の毛の描写もずるいよね。

上田　ずるいよね。台本を読んでいるときも感動したけど、絵のお芝居が本当に素晴らしかったと思います。

互いのキャラクターへの印象

— 『SSSS.GRIDMAN』のおふたりは『SSSS.DYNAZENON』の夢芽にどういう印象を持っていましたか？

宮本　儚げだけど強気というところがすごく好きです。さらに、蓬と出会うことによって可愛らしい一面がどんどん見えてきて、いとおしいキャラクターだなと思っていました。

上田　ヒーロー感もヒロイン感もあるところが素敵だよね。お姉ちゃんのことを通じて、他のメンバーより死を近くに感じているからなのか「できることはやれるうちにやらなきゃ」と思える強さがあって、それが蓬のことを迎えに行くようなヒーロー感につながっているようにも思えました。でも、蓬たちとコミュニケーションを取っていくうちに弱さも見えてきて、蓬に引っ張ってもらうヒロインになるシーンが出てきたりとか、互いに支え合う関係を作り上げていく感じが、格好良くもあり可愛くもありという印象でした。

宮本　恋愛上級者だと思います。

若山　あれが!?（笑）

宮本　六花、裕太側からしたら大人だなって。

若山　たしかに、なんか思わせぶりなことをするのはうまいかもしれないけど（笑）。

— 若山さんの『SSSS.GRIDMAN』ヒロインに対する印象はいかがでしょう？

若山　六花は根がすごく素敵で、媚びたりしなくてもいろいろな人に好かれるキャラクターだと思っていて、だからこそちょっと斜に構えたところがある夢芽とは仲良くできないと思っていたんです。でも、『グリッドマン ユニバース』では、六花さんの根が素敵っていうところと、夢芽も『SSSS.DYNAZENON』で成長したっていうことで「実際に会ってみたら壁なんかなかった」っていう打ち解け方ができました。アカネは不安定さというか、危なっかしい感じが夢芽に近いと思いますし、私自身もアカネに感情移入できるところがたくさんあります。

「変な自信」がついてしまった夢芽

— 劇中でアカネと夢芽は出会いませんでしたが、もし会ったとしたら、どんな会話を交わすと思いますか？

上田　何を話すんだろう？（笑）

宮本　アカネはずっと「うっそー」って言っているとか（笑）。

若山　夢芽は「あ、神様なんですか」みたいな（笑）。もしかしたらアカネさんは夢芽みたいなタイプが嫌いかもしれないですし、わからないです。

上田　アカネは自分にコンプレックスがあって、本音を言いすぎて嫌われるのが怖い子だと思うから、ちょっと壁を作って接すると想像します。

若山　夢芽も、自分からは近づいていかないと思うんです。夢芽は『SSSS.DYNAZENON』での出来事を通じて、変に自分に自信がついてしまったと思っていて、その結果、相手に合わせたり、自分を曲げたりすることはしなくなっているんじゃないかなと。

— 変な自信がついてしまった要因は何でしょう？

若山　間違いなく蓬でしょうね（笑）。六花さんとの会話はちょっと探り探りしゃべっていたのに「付き合ってます」っていうところだけ、すっごい自信ありげに言っていますよね。蓬にはとりあえず認められているという確信が、本質的に自分を認めてくれているかは置いておいて、「なんとなく自分を認める」ことにつながっているんだと思います。

成長しても性格の根本は変わらない

— 今回、TVシリーズでの成長や変化を踏まえて演じ方を変えた部分はありますか？





上田麗奈（うえだ れいな）

1月17日生まれ。富山県出身。81プロデュース所属。主な出演作品は『私に天使が舞い降りた！』（星野みやこ役）、『鬼滅の刃』（栗花落カナヲ役）、『機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ』（ギギ・アンダルシア役）、『アイドルマスター ミリオンライブ！』（高坂海美役）など。

宮本　内海との会話が『SSSS.GRIDMAN』では売り言葉に買い言葉だったのが、お互い妥協点を見つけて話せるようになっていたりとか、ちょっと精神的に大人になった部分を感じたので、自分も前より作品を俯瞰しながら演じてみようと思っていました。

――『SSSS.GRIDMAN』とは違って、裕太が本来の裕太に戻っていますが、この点について意識しましたか？

宮本　台本を読んだときに、ヒーローという存在じゃなくなった、ひとりの学生としての裕太がすごく可愛く見えたりはしましたが、別人という意識はしませんでした。「ヒーローだった頃のことを意識すると裕太がやりにくいかな」と考えて六花は接すると思うんです。

若山　夢芽は『SSSS.DYNAZENON』での変化が大きかった分、『グリッドマン ユニバース』ではあまり変わっていなくて、『SSSS.DYNAZENON』最終回の延長線上という感覚で演じていました。ただ、最終回の時点ではまだちょっと不安定なところがあったのが、『グリッドマン ユニバース』ではよりどっしりした感じになったとは思います。

上田　アカネは、テスト収録では以前よりも勢いがある、六花たちを助けるために前のめりに戦う感じで演じてしまっていたんです。でも、「常に余裕がある感じで」というディレクションをいただいて「アカネは、アウトプットの仕方はあの頃から変わらないんだな」と気づきました。友達を助けたいとかグリッドマンを信じるとか、それをもし心から思えていたとしても、他人からはその気持ちが見えづらいのがアカネなのかなと。全編を通じて、熱量を持たない、どこか余裕で気持ちが見えないような感じになったかなと思います。

――気持ちが言葉に出ないのはなぜだと思いますか？

上田　素を出すのが怖いっていう性格が残っているのかな。性格っていきなり変わるわけじゃないので、もとの性格のまま、現実世界で友達を作るとか、六花たちを助けに行くとか、新しい一歩を踏み出しているのが今回のアカネなのかなと思いました。

――『SSSS.GRIDMAN』のとき、アレクシス・ケリヴには本来の性格で接していたと思いますが、今回は彼に対しても距離を置いた話し方をしている印象でした。

上田　あくまでも私のイメージなんですけど、彼に思い入れとか未練はもう持っていなくて、文字通り利用しただけなんだと思います。台本にも、アレクシスが倒れたあとでアカネがアップになるシーンに「すんとなるアカネ、元彼が死んだようだ、何も言うまい」っていうト書きが書かれていて、すでに過去の男なんだなって（笑）。

合体コールで表現される作品の雰囲気の違い

――収録で、何か印象に残っていることはありますか？

若山　『SSSS.DYNAZENON』では合体コールや技名を叫ぶとき、「せーの」って言ってぴたっと合わせるのが通例でした。でも、新世紀中学生の方々と一緒に収録させていただいたとき、皆さん合わせない方向で演じられていて、それがキャラクターの雰囲気に合っていてすごく素敵だったんです。あとから伺ったら『SSSS.GRIDMAN』のときに「むしろ合わせないでください」と言われていたそうで、何となくで感じていた『SSSS.GRIDMAN』ならではの素敵な雰囲気、『SSSS.DYNAZENON』との違いが、そういうところで生み出されていたんだと気づかされましたし、「合体コールは合わせるもの」という固定観念も変えていただけた出来事でした。

上田　『SSSS.GRIDMAN』のときはキャスト全員で録っていたんですが、今回はコロナ禍ということもあり、ほとんどひとりでの収録でした。アカネを演じるのも久しぶりで、収録にかなり苦戦したことをおぼえています。とくに魔法少女のように変身する前後のシーンは、つい明るく元気になりすぎたりして、なかなかうまくいきませんでした。

――グリッドナイトとのやり取りもひとりだったのですか？







若山詩音（わかやま しおん）

2月10日生まれ。千葉県出身。劇団ひまわり所属。主な出演作品は『空の青さを知る人よ』（相生あおい役）、『ハコヅメ～交番女子の逆襲～』（川合麻依役）、『リコリス・リコイル』（井ノ上たきな役）、『好きな子がめがねを忘れた』（三重あい役）など。

上田　あのシーンに関しては、ナイトと
に録ることができました。唯一、アカネ
の揺れというか本心みたいなものが
シーンだったと思うので、一緒に録るこ
できて良かったです。

――アンチ、ナイトに対するアカネの意
母性なのでしょうか？

上田　『SSSS.GRIDMAN』の
は姉みたいに接するイメージが強かっ
ですけど、今回はお母さん味が強かった
でしょうか。神でもあり、姉でもあり、母
あり、さらには頭の撫で方を見るとわん
んと接しているようにも見えて、どうに
と言では表せられない関係性ですよね。

宮本　『SSSS.GRIDMAN』は
リブが多くて、その内容について（内
の）斉藤壮馬さんと相談することがよくあ
たんです。今回も内海とアドリブで話すシ
ンがちょっとあって、内容を考えながらお
居をするのが懐かしかったですね。

――アドリブだったのはどこか教えてい
だいてもいいでしょうか？

宮本　序盤、ジャンクの前で話すシーンの
側でのやり取りです。お互い人の話を聞い
いない、みたいな（笑）。それから、焼肉の場
では『SSSS.DYNAZENON』チ
ムが裏側の会話をアドリブで演じていら
しゃいます。

若山　あそこは心臓に悪かったです（笑
私はアドリブがあまり得意じゃないんで
が、隣にいらっしゃった（蓬役の）榎木淳

CAST INTERVIEW 06

〔 なみこ役 〕

三森すずこ



（みもり すずこ）東京都出身。響所属。主な出演作は『ラブライブ！』（園田海未）、『少女☆歌劇レヴュースタァライト』（神楽ひかり）、『ヒーリングっど♥プリキュア』（キュアアース／風鈴アスミ）など。

――なみこと、相方であるはっすの印象をお願いします。

三森　そこら辺に本当にいそうな、普通の女子高生という印象でした。勉強がめちゃくちゃできるとか、なにか突出した能力があるわけでもなく、恋バナが大好きで、女子高生である今の自分たちが居心地良いという感じで、演じていても肩肘張らずに楽しく取り組むことができました。

――六花と内海はTVシリーズのときより成長している印象ですが、なみこ＆はっすの側に変化は感じましたか？

三森　なみこは髪が伸びたくらいで……あまり変わらず、学園祭に向けて楽しみながら準備しているなぁと微笑ましく思いました。劇のシナリオを仕切っているのが、とてもかわいらしかったです。ですが、はっすが以前より垢抜けていて、なにやら内海とも進展がありそうな感じで……「なみこ、もしかして遅れをとっている？」と姉心的にあせってしまいました。

――アフレコで印象に残っていることを教えてください。

三森　裕太、六花、内海、はっすのメンバーでの収録で、劇中と同じくクラスルームみたいな賑やかさでした。久しぶりの再会でとてもうれしかったです。

――印象に残ったシーンや好きなシーンを教えてください。

三森　六花と裕太の公園のシーン。ドキドキしましたよね？　ふたりの距離感とか空気感にとてもドキドキさせられました。それから、浴室のお化けのシーン。違う意味でドキドキして、ビクってなってしまいました。でも、暦先輩の行方もわかって、スッキリしたシーンでした。

CAST INTERVIEW 07

〔 はっす役 〕

鬼頭明里



（きとう あかり）愛知県出身。ラクーンドッグ所属。主な出演作は『鬼滅の刃』（竈門禰豆子）、『ラブライブ！虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会』（近江彼方）、『シャドーハウス』（ケイト）など。

――はっすと、相方であるなみこの印象をお願いします。

鬼頭　はっすは常にマスクをしていたり、YouTuberをしていたりと、まさに最近のJK！って感じの子だと思うので、しゃべり方も最近の若者である「さとり世代」を意識して、いつも気だるげにしていました。なみこは、はっすとは対照的で明るくて愉快な友達、ザ、フツー！　でも、空気を読むのが上手そうだなという印象です。

――六花と内海はTVシリーズのときより成長している印象ですが、なみこ＆はっすの側に変化は感じましたか？

鬼頭　ふたりとも見た目が少し変わっていました（笑）。なみこは髪が少し伸びていたし、はっすは髪の毛や服装が少し派手に……やはりYouTuberには見た目のインパクトや華やかさが必要なのだと思ったのでしょうか……。

――アフレコで印象に残っていることを教えてください。

鬼頭　2回に分けて収録したうちの1回目の収録が、お子さんを産んだばかりの三森さんと一緒だったのですが、本当につい最近お子さんが産まれたって聞いたばかりだったので「もう仕事してる!?」とビックリしたおぼえがあります（笑）。ママになったばかりの三森さんと、最近のJKを演じるのがなんだか不思議な感覚で、やっぱり声優さんってすごいな、あと三森さんってすごいなとあらためて思いました。

――印象に残ったシーンや好きなシーンを教えてください。

鬼頭　内海とはっすのバッティングセンターでの会話。すぐにちせが登場したので、そっちに気を取られがちですが、なんでこのふたりがバッティングセンターで会話を!?　たまたま会ったの!?　ふたりで待ち合わせしてきたの!?といろいろな想像がふくらんで、ビックリしつつもニヤニヤしてしまいました。

EXTRA PAGES

GRIDMAN UNIVERSE HEROINE ARCHIVE

グリッドマン ユニバース ヒロインアーカイブ

本体・表紙

※表記は発売当時のものになります。

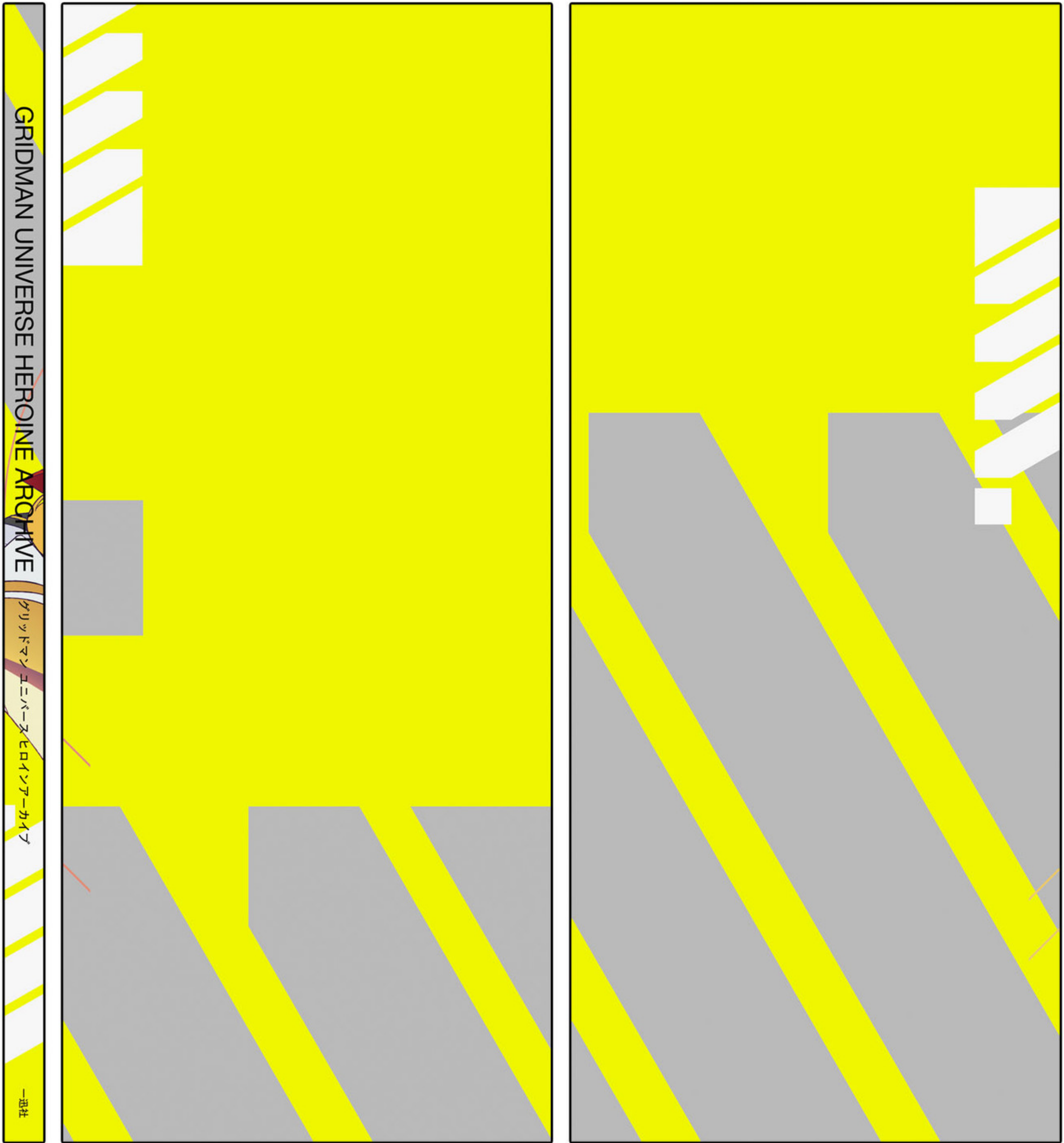
EXTRA PAGES



本体・裏表紙

※表記は発売当時のものになります。

EXTRA PAGES



背表紙・カバー折り返し

※表記は発売当時のものになります。

EXTRA PAGES

OFFICIAL HEROINE BOOK

PUBLISHED BY ICHIJINSHA

GRIDMAN UNIVERSE
HEROINE ARCHIVE

カバー・裏表紙

※表記は発売当時のものになります。

グリッドマン ユニバース ヒロインアーカイブ

カバーイラスト　原画：　中村真由美
仕上げ：入江千尋、野口幸恵
検査：　武田仁基
特効：　齋藤 睦（グラフィニカ）

取材・執筆　本澤 徹

装丁　阿閉高尚（atd Inc.）

本文デザイン　真々田 稔（rocka graphica）

撮影　大庭 元［P.96-P.100］

ヘアメイク　福島加奈子［宮本、若山］
矢澤睦美（Sweets）［上田］

協力［順不同］　麻生智義（円谷プロダクション）
小西洋平（円谷プロダクション）
濵口倫己（円谷プロダクション）
稲葉由梨（円谷プロダクション）
雨宮 哲（TRIGGER）
坂本 勝（TRIGGER）
中川真緒（TRIGGER）
志太駿介（TRIGGER）
宇佐義大（TRIGGER）
長谷川圭一
安野文左衣（ビットグルーヴプロモーション）
劇団ひまわり
81プロデュース
エイベックス・ピクチャーズ
アイムエンタープライズ
青二プロダクション
ケンユウオフィス
響
ラクーンドッグ

編集　串田 誠

編集協力　山本貴志、石川知佳
岡部充宏

監修　円谷プロダクション
TRIGGER

発行人　野内雅宏

編集人　串田 誠

発行所　株式会社一迅社
〒160-0022
東京都新宿区新宿3-1-13 京王新宿追分ビル5F
03-5312-7439（編集部）
03-5312-7421（販売部）
発売元：株式会社講談社（講談社・一迅社）

PRINTED IN JAPAN　ISBN978-4-7580-1830-2